FAMICOM FAMILY

正しい竜の育て方

サンサーラ・ナーガ

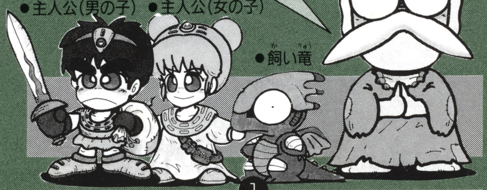
取扱説明書 VFR-Q1-08

任天堂 ファミリーコンピュータ™

ごあいさつ

『サンサーラ・ナーガ』を買ってくれてありがとう！　礼を言うぞ。ワシは伝説の竜使い、アル・シンハぢゃ。おぬしたちは、一人前の竜使いになるために、ワシのもとに入門してきた。この入門書（取扱説明書）をヨ〜ク読んで、立派な竜使いになるためにハゲんでほしい（コラコラ、ワシの頭を見るでない）。

修行はキビシイぞ。ぢゃが、修行を終えたとき、おぬしたちには、きっとすばらしい未来が開けるはずぢゃ！



この本のなかみ もくじ

お話	3	せいちょうのきろく	19
竜使いへの道	5	地上マップ公開	20
遊び方	7	キャラクター大紹介	27
ゲームシステム	9	主なアイテムリスト	29
育て方のコツ	13	質問のしかた	30

守ってほしい注意事項

『サンサーラ・ナーガ』のカセットには、電源をOFFにしても、ゲームの途中経過を記憶しておく機能（メモリバックアップ機能といいます）が付いています。しかし、取り扱いを間違えると、記憶内容が消えてしまう場合があります。あなたが苦心してたどってきた冒険の記録が失われてしまったらタイヘン！　そのようなことのないように、次の4つの注意を必ず守ってください。

①電源を切るときは、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。
②ファミコン本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。
③むやみやたらに、電源スイッチを、ON、OFFしないでください。
④カセットはまっすぐに差し込み、ゲーム中は手を触れないでください。

STORY お

いつかわからないほど遠い時の果てで、その大陸は“アクパーラ”と呼ばれていた。

ある日のこと、ひとりの少年が、夜明けを待たずにこっそりと生まれ育った村を出る。

金はない。身を守る武器もなければ防具もなく、手持ちの食料もごくわずか。彼にあるのは、大きな野心と、腕に抱えた大きな卵。ただ、それだけだった。

しかし、この卵は村の宝だった。

「竜の卵」……と、長老は言っていた。

そう、この世界には竜がいた。

その気高さと狂暴さゆえに、人々は竜を畏れ崇拝していた。

さらに、この世界には“竜使い”と呼ばれるスペシャリストたちがいた。

彼らはただ1本の笛で竜をあやつり、その仕事の困難さゆえに、王侯貴族たちにさえ一目おかれていた。

「卵から竜をかえし、立派に育てて、いつか村のみんなを驚かしてやるんだっ！」

竜使いになれば富も名誉も思いのままだ――少年は、そう信じて疑わなかった。そして、

話

自分にはそれができる、と。

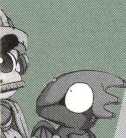
が、どっこい世の中あまくない。卵から生まれたのは竜とは似ても似つかぬダチョウの子供だった！

小さなダチョウは愕然とする彼を尻目に、あっというまに地平の彼方へ走り去る。

少年は村の宝を盗み出したあげくに、それを失ってしまったのだ。……もう、村には帰れない。ずっと昔から「竜の卵」だと信じていたものが、実は「ダチョウの卵」だったなんて話を、一体、だれが信じるだろう？

――胸を張って村に帰るには、一人前の竜使いになるしかない。そう考えて、彼は笑い出した。

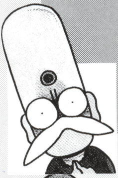
「なんだ、はじめからそのつもりで村を出たんじゃないか……」



こうして少年――つまりゲームをプレイするあなたは、ノラ竜や怪物たち、道を踏みはずしたクズレ竜使いなどが徘徊する荒野へと旅立っていく。

竜使いへの道

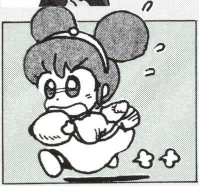
わしぢゃ、アル・シンハぢゃ。
いきなり怪物どものウロつく荒野にひとりぼっちになってしもうて、さぞかしこころもとなかろう。そこでぢゃ、わしが特別に竜使いになる道を教えてやろう。



1.竜の卵を見つける

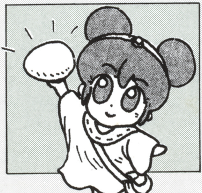
竜使いになるには、相棒になる竜が必要ぢゃ。卵から育てた竜でなくては人間の言うことなど聞いてくれんぞ。まずは、竜の卵を見つけよ！

あ？　卵のある場所ぢゃと？　それくらい自分で探さんでなんとする！



2.卵をかえす

卵は自分の体温であたためて、かえすのぢゃ。落とすと割れるでな。気をつけるんぢゃぞ。



3.竜を育てる

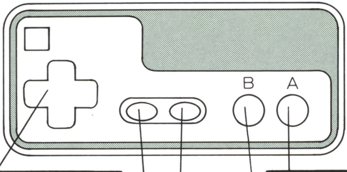
竜が生まれたら名前をつけてあげなさい。生まれたばかりの竜は、じつに弱い。都にある託児所にあずけるのがよかろう。保母さんの言うことをよく聞いて、育てることが肝心ぢゃ。エサを食わすことも忘れずにな（えものをセレクトし、「つかう」で、チビ竜にエサを食べさせることができます）。託児所にあずけたときもエサが必要なのは同様ぢゃ。

4.旅立ちぢゃ!

チビ竜にウロコと牙がはえてきたら、いよいよ、竜使いの修行への旅立ちぢゃ。戦いの装備を整え、出発する前に、わしのところへくるのぢゃ。「竜使いの笛」をしんぜよう。苦しいことがあっても、竜といっしょにがんばるのぢゃぞ。そして、わしのように、りっぱな竜使いになるのぢゃ！

遊び方 操作方法

①コントローラーの操作方法



✚ボタン

- 主人公を上下左右に移動させる。
- コマンド選択。

スタートボタン

セレクトボタン

Aボタン

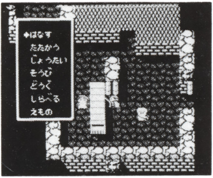
- コマンド表示。
  コマンド決定。

Bボタン

- コマンド解除。
- ダチョウに乗る、降りる(いつか…)。

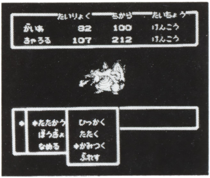
②コマンド画面について

Aボタンを押すとコマンドメニューが表示されます(写真1)。十字ボタンでコマンドを選び、Aボタンを押すと写真2～4のような画面になります。Bボタンを押すと、前の画面にもどります。



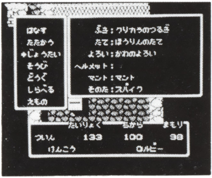
メインメニュー

これがメインのメニュー画面です。前に人がいないときは、たたかう、はなすはできません。



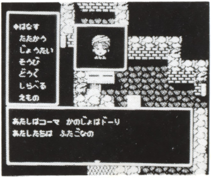
たたかう

たたかうを選ぶと、相手が誰であっても、戦闘シーンに入ります。にげるは失敗することも…。



じょうたい

じょうたいを選ぶと、主人公の装備が表示されます。そうびは、ものを身につけるときに使用。



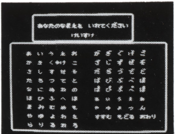
はなす

はなすで情報収集に努めましょう。話す内容が変わることがあるので、何度も聞いてみること。

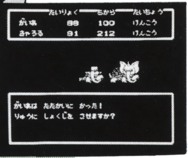
ゲームシステム

1 名前をつけよう

ゲームを始める前に、主人公の名前をつけましょう。竜が生まれたときにも名前をつけます。

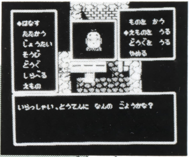


2 怪物たちを食べさせよう



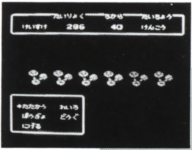
荒野で出会った怪物たちを倒したら、竜を育てるために竜に食べさせます。怪物の種類によって、食べると頭がよくなるものや、勇敢になるものなどいろいろな効果の怪物がいます。怪物によっては、毒のあるものがいたり、あまりおいしくないものもいるので注意しましょう。また、武器や防具の材料になるものや、都にあるお店で高く売れるものもありますから、ただ何でも食べさせればいいというものでもありません。怪物の特徴をよく知ることが大切です。始めのうちは、託児所の保母さんがどの怪物がチビ竜の成長に適しているかを教えてくれます。主人公も調理セットを手に入れれば、倒した怪物を調理して食べることができます。怪物を食べるとたいりょく（体力）を回復させることができます。

3 お金の作りかた



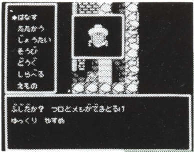
戦闘で倒した怪物を食べずにいると「えもの」として持ち歩くことになります。えものは、食用や売りものになる「きも／キバ」類と、武器や防具の材料になる「そのた」の2種類に分けられます。「きも／キバ」類のえものを店で売れば、お金が手に入ります。お金で食事をしたり、武器や防具を買ったりします。

4 戦闘



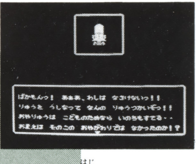
荒野で怪物に出会うと、戦闘モードに入ります。メニューからコマンドを選び、Aボタンで実行します。「わいろ」は、かならずきくものとはかぎりません。どの敵に、どんなものが有効なのか、いろいろ試してみましょう。戦闘をしないで逃げたり、ワイロを与えて見逃してもらうこともできますが、逃げまわってばかりいては、食料もお金も手に入れることができません。それに、あまりそういうことをしていると、竜にばかにされるかもしれません。

5 ゲームを中断する



オリッサのおばあさんのところか町の宿屋で宿泊すると「せいちょうのきろく」としてゲームをセーブすることができます。宿泊するだけで自動的にセーブされますので注意してください。セーブは2つでき、「せいちょうのきろく1」で始めると1に、「きろく2」で始めると2にセーブされます。「はじめから」で新たに始めると「きろく1」の方に自動的にセーブされます。また、「せいちょうのきろく」は「1から2へ」「2から1へ」とデータを移すこともできます。

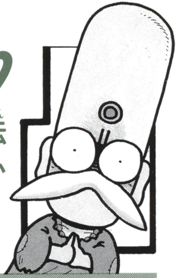
❻ もしも死んでしまったら……



戦闘などでたいりょく(体力)が0になってしまうと、死んでしまいます……が、アル・シンハの力でもう一度トライすることができるかもしれません。また、竜を死なせてしまっても、ゲームを進めることができなくなります。始めのうちは、竜はとても弱いので、死なせないように守ってあげるようにしましょう。

「早い！ 安い！ うまい！」そして何より「困ったときタメになるっ！」をモットーに、無休でみなさまのご来店をお待ちもうしております。ヨロシク!!

育て方のコツ



ワシじゃ。おぬしに秘伝のコツを授けよう。しっかりと頭に入れるのじゃ！

1 卵はどこにあるの？

そうぢゃ。まずは卵を見つけなければならん。なんぢゃ、おぬしはまだ、卵を捜してウロウロ歩きまわっておるのか？　バカもん！　困ったもんぢゃのう。おぬしは「卵の老人」に会っていないのぢゃな。竜の卵は卵の老人からもらうのぢゃ。ホレ、オリッサの近くにダチョウがおったぢゃろう。ダチョウのあとをついていけば、卵の老人に会えるんぢゃよ。

2 どうしたら生まれるの？

なんぢゃ、卵を託児所に持っていこうとしておるのか。未熟者め！　託児所は赤ちゃんをあずけるところぢゃ。卵がかえらないことには、どうにもならんのぢゃぞ。ほとほと困ったヤツ

よのう。よいか、竜使いは勇敢でなくてはならん。怪物どもを前にして、コソコソ逃げまわっておってはダメぢゃ。飼い竜は卵のうちから、おぬしの行動を見ておるぞ。飼い主が憶病者では、不安で生まれることができぬではないか！

③ 子竜に必要なものは？

おうおう、生まれおったか？　かわいいのう、おぬしにそっくりぢゃ。コラコラ、怒るでない。怒っとるヒマがあったら、食物を捜してくるのぢゃ。チビ竜は食いしんぼう。せっせとエサを運んでやらないと、イカンのぢゃ。ハワプールの託児所にあずけるのが無難ぢゃよ。

1、からだにいいもの

カルシウムが豊富なかつぎょぢゃ。

生まれたばかりのチビは、まだミジンコくらいしか食えんのぢゃ。しかし、だんだんと、おおたまじゃくしやこつぎょも食えるようになる。あせるでない。

2、食べてはいけないもの

ヤドカリヒドラ。これも毒ぢゃぞ。

とにかくチビ竜はからだが弱い。毒を持っているものなぞ食わせたら、ゲリをしてしまうぞ。与えるエサには、なにかと注意が必要ぢゃ。

④どんな栄養があるの？

どうぢゃな、おぬしの竜は順調に育っておるかのう？　竜に食べさせる怪物にはいろいろな性質がある。食物次第で、竜の性格も変わるので、託児所を出てからもエサには注意するのぢゃ。

①頭がよくなるもの
カピラ、じんめんガニ、とうてつ、まんだらげ、などぢゃ。
②強くなるもの
ゾウガメ、カルカラ、ベヒーモス、パンツァービートルあたりがよいぢゃろう。見ためが強そうなヤツは、だいたい強いゾ。
③勇敢になるもの
ナマズロード、ホラーがい、ごくらくトンボあたりぢゃな。
④運がよくなるもの
ミジンコロード、とうちゅうかあたりに、ご利

益がありそうぢゃぞ。

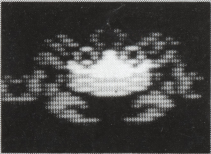
⑤すばしこくなるもの

さんばガラス、あまやどりなどの鳥型怪物や、みずねこ、パンツァービートルあたりぢゃ。これに対し、マタマタ、ゾウガメなどのカメ類を食べすぎると動きがにぶくなるゾ。

見てのとおりのゾウガメぢゃヨ。

お金にもなるんぢゃヨ!

「えもの」として手に入れた怪物は、すべて、売ることができるのぢゃ。お金がないときは、飼い竜にガマンをしてもらい、店に行って買ってもらうことも必要ぢゃろう。タラバガニ、じんめんガニ、すっぽんぽんなどは高く引き取ってくれるはずぢゃ。毒のある怪物どもは、食べずに売るのがベストぢゃな。



食べてもウマい、タラバガニぢゃ。

⑤エサをあげてればいいの？

エサのことばかりを話したが、それだけでは片手落ち。たっぷりの栄養とたっぷりの愛情…これが基本なのぢゃ。愛情が欠けると、竜がひねくれるゾ！

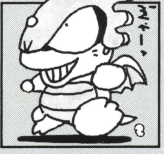
①おもちゃ
「どらごん屋」に行ってみい。チビ竜のためのおもちゃを売っておる。値段が高いのがタマにキズぢゃが、ま、買っておいて損はなかろう。子供はおもちゃが大好きぢゃ。エサは体の栄養、おもちゃは心の栄養なんぢゃ。

②主人公の行動との関係
竜はおぬしの行動を、じつによく見ておる。おもしろがって、やたらと町の人に戦いを挑んでばかりおると、竜にもその性格がうつってしまうぞ。また、怪物から逃げまわってばかりおると、気の小さい臆病な竜になってしまう。正しい行いを積むことが大切なんぢゃ。

⑥キミの竜はどのタイプ？

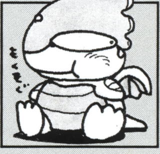
エサ、愛情、おぬしの行動のいかんによって、育てる竜の性格が左右されるのはわかったぢゃろう。どんな竜になるか４つの例を紹介しよう。

●1、黒竜



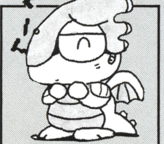
粗暴で好戦的なタイプぢゃ。勝ち目のない相手にも、平気で向かっていくことがある。

●2、紅竜



反抗的で大食漢。とにかく、飼い主の言うことをきかんヤツぢゃ。

●3、蒼竜



人なつこくて、飼いやすいのぢゃが…。ウ～ム、どうにも気が弱くてのう。

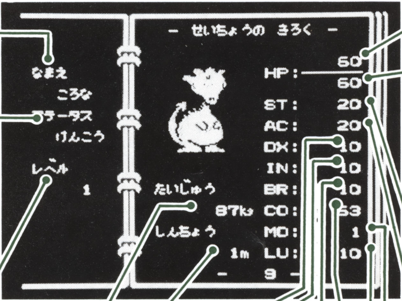
●4、白竜

とにかく、頭がバツグンにいいんぢゃ。何をやらせても、高い能力を持っておる。

※どの竜でもゲームはクリアできます。

せいちょうのきろく

やはり、育ての親としては自分が大切に育てている竜の育ち具合をぜひとも見たいもの。これを見るためには、宿屋に行って宿泊しよう。そうすると、写真のような「せいちょうのきろく」を見ることができるのぢゃ。また、これを見ると、同時に、セーブもされるのぢゃ。これをはげみに、立派な竜を育てることぢゃよ。



思いやり
低いと言うことを聞かなくなる。

勇敢さ
低いと逃げてばかりいる。

知性
頭のよさ

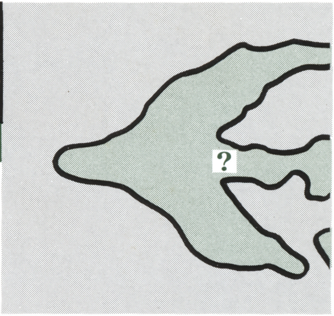
敏捷性
すばしこさ

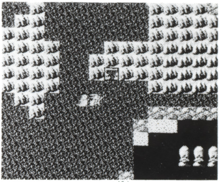
身長
でっかく育てることぢゃ。
見てのとおり体重ぢゃ。大きく育てることぢゃな。

竜のレベル
マイナスから始まり、レベル0になったら旅立ちぢゃ。がんばれ！

●地上マップ公開

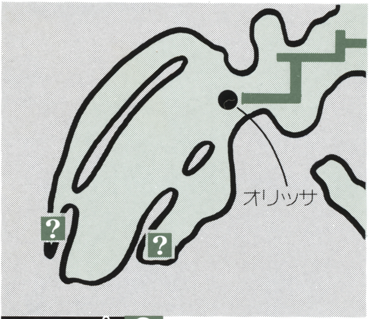
マップ1



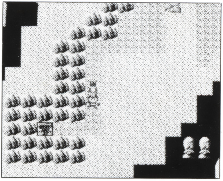


アクパーラ大陸の西にある、奇妙な形をした三つの半島。その真ん中の半島がコレです。半島のまわりは、すべて謎の石像に囲まれています。東西に走っている山々が、主人公の行動をジャマしますが、これは、骨のようにも見えます。西の端に何かあるのですが、さて、これは？

地上マップ公開

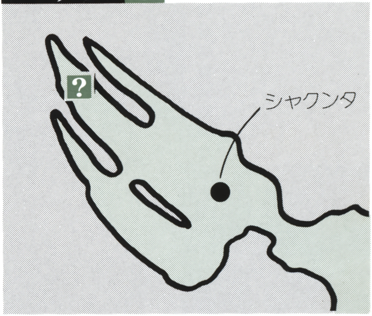


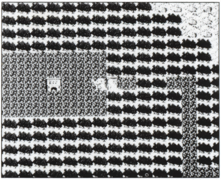
マップ 2



大陸の南西に広がる半島です。半島のつけ根のところに、われらが主人公（そう、あなたのことです！）の故郷、オリッサの村があります。キビシイ修行に疲れたときは、いつでもここに戻ってきてください。やさしいばっちゃんが、心よく迎えてくれるでしょう！

マップ 3

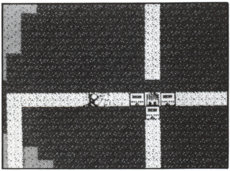


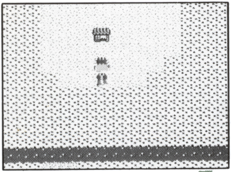


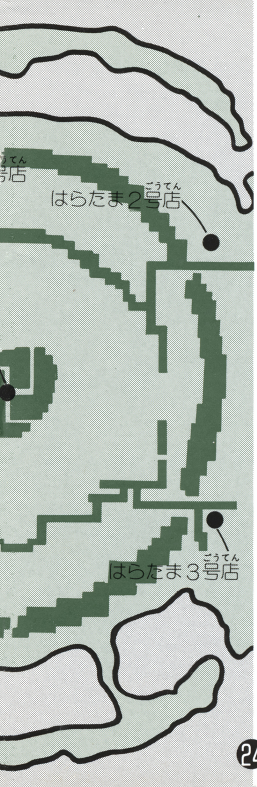
大陸の北西に広がる、フォークのような形をした半島です。北の果てに何かがあります。どうやら“木”のようですが、すべては謎に包まれています。この木の謎はあなたが解明するのです。放牧民の村、シャクンタにも行ってみましょう。貴重な情報が得られますヨ。

●地上マップ公開

マップ
4

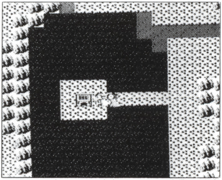






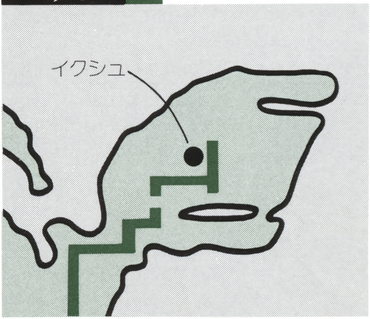
大陸のメインエリアです。中央に、最大の都市であるハワプールがあります。四方を大きな湖に囲まれた風の都です。王宮（ハワマハール）、寺院という重要な場所や商業地区、下町があり、あなたが一番足を運ぶところになるでしょう。そうそう、困ったことがあったら、はらたまチェーンや下町の情報屋に行ってみましょう。親切な店員が、役に立つヒントをくれますヨ。

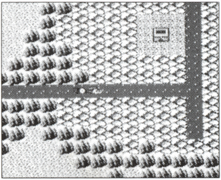
マップ 5



大陸の南東です。水路に囲まれた漁師町、ミーナがあります。半島のつけ根のところには、雨の草原と呼ばれる不思議な草原があります。そして、この半島の北にも、細長い半島があります。その先には、聖なる島という謎の島があるのですが…。

マップ6





大陸の北東に広がる大半島です。半島の中央に向かってドンドン歩いていくと、イクシュという町が見えてきます。この町にも、ぜひ、立ち寄ってみましょう。…さて、以上で地上マップの紹介はオシマイ。根気よく、何度も足を運んでみることが大切です。

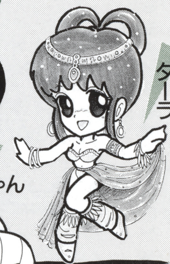
キャラクター大紹介！

長い旅の間にめぐりあうとーっても不思議なキャラたちだっ！

人物

旅の友

▲主人公と同じ志をもつ竜使い。



ターラ

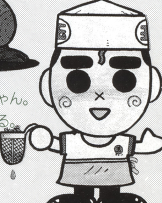
▲かわいい踊り子。何かを知っている。

ばっちゃん

▲主人公のおばあちゃん。優しく迎えてくれる。

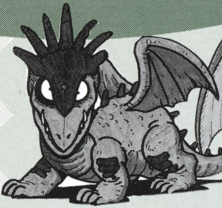
ぎゅうどんかめん

◀立ち食いチェーン「はらたま」に出現する。



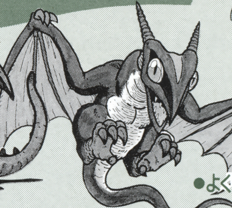
はらたまのてんいん

注文をすると、いいことがある。▶



●のらりゅう

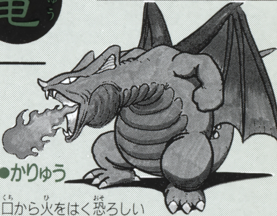
飼い竜が脱走して野生化したもの。集団で行動する。



●よくりゅう

翼をもって飛び回る竜。えものにすると武器が作れる。

竜 りゅう

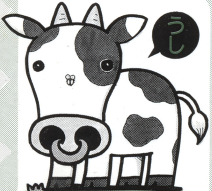


●かりゅう

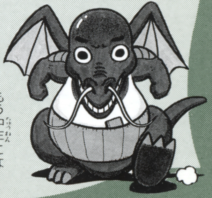
口から火をはく恐ろしい竜。体の皮膚がとても硬くできている。

なんだコレ！

どこにでも出てくる変なヤツ。何を言っても「んもう」としか返事をしない。



●ハゲりゅう



もう中年になって、頭がハゲあがってしまった竜。なかなかてごわい。

主なアイテムリスト

手に入れたら とにかく使ってみよう！

- **竜使いのヘルメット**　竜使いの資格を得たときにハワプール「風の宮殿」でもらえる。竜使いになるためには、絶対に必要なアイテムだ。
- **クリカラのつるぎ**　強力な魔剣。
- **ほうりんのたて**　強力な防具。他にも使い道が…。
- **せーろがん**　毒消し。
- **あかまむし**　体力が回復する。
- **ベビーフード**　栄養のバランスがよく、チビ竜の成長を早めてくれる。
- **ガラガラ**　竜の成長にとても役に立つ。
- **ようかん**　食べると体力が回復する。しかし、だれかに使ってみると…。
- **いちまるいち**　竜のウロコの成長を早めるものというが…。だれかにきくはず！
- **テント**　夜営用のテント。これを使えば、宿屋に泊まらないでも、セーブすることができる。体力回復の効果もある。種類によって使用できる回数が違う。
- **調理セット**　怪物の肉を人間が食べられるようにするためのものだ。

- **竜使いの笛**　竜をコントロールするための笛。何回も吹かないと、言うことをきかなくなる。
- **おべんとう**　体力回復。
- **さびたつるぎ**　主人公が手に入れる最初の武器。
- **さびたよろい**　主人公が手に入れる最初の防具。
- **カッカラスのつえ**　下等な怪物の出現を抑える。
- **いだてんのくつ**　逃亡の確率を高めてくれる。
- **ふどうのロープ**　一瞬、動けなくなる。
- **ダチョウ**　ダチョウに乗っている時は絶対に死なないように！それと、イクシュではセーブしないこと。

欲ばってアイテムを取りすぎないようにネ！
「そうび」する道具でも、なかには「どうぐ」で使ういろんな効果を発揮するものがあるのだ。

わからないことがあったら…　質問のしかた

どうしても先にすすめないで困っている人は、下のヒント券を返信用封筒（自分の住所、名前を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ、くわしい質問内容を書いて郵送してください。特別にヒントを教えてあげます。ハガキはダメヨ。

宛先　151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2−8−16
ビクター音楽産業株式会社
「サンサーラ・ナーガ」ヒント係

サンサーラ・ナーガ
質問券

守ってほしい注意事項

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。
③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
④カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
⑤ゲームを途中でやめるときは、それまでの冒険の記録をセーブしておきましょう。電源はリセットボタンを押しながら切ってください。
⑥健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。
⑦ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

製作スタッフ

監督　押井　守
シナリオ　伊藤　和典／押井　守
音楽　川井　憲次
グラフィック　桜　玉吉
プログラミング　ACC
ディレクター　よしおか　まさる

発売元　ビクター音楽産業株式会社
〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。